

## La ausencia de materialidad en los dispositivos audiovisuales de alta definición

Fecha de recepción: julio 2021

Fecha de aceptación: septiembre 2021

Versión final: noviembre 2021

Pablo Damián Conca, Paula Delfino,  
Fabián Esteban Luna y Noelia Walas (\*)

**Resumen:** La permanente actualización de los soportes tecnológicos de registro y reproducción audiovisual ha tenido como rumbo la mayor fidelidad viable. Este objetivo implica en sí mismo invisibilizar cuanto sea posible cualquier rastro que pudieran dejar plasmados tanto los soportes de captura como los de reproducción, y con ello continuar elevando el así llamado estandarte de calidad. Para un ingeniero en tecnología de imagen o sonido estos son objetivos ineludibles a perseguir en el ámbito científico.

Paralelamente, para un realizador audiovisual, el poder de evocación de los soportes puede cumplir también una función expresiva en la construcción de una obra audiovisual con el objeto de inducir efectos referenciales o emotivos en los espectadores.

Esta investigación indaga en esta brecha, poniendo en cuestión el concepto de fidelidad como el lugar central que hoy impera y persiguen los actuales recursos tecnológicos audiovisuales ofrecidos al público.

**Palabras clave:** Fidelidad - producción audiovisual - retro.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 150]

### Desarrollo

El concepto denominado Materialidad del sonido refiere a un campo de reflexión acuñado en el entorno del audio. Su origen se remonta a mediados de los años 50' del Siglo XX, concebido por el compositor e investigador francés Pierre Shaeffer (1956, p. 47), quien señaló el valor de la propia huella o marca que pudieran imprimir los soportes de captura y difusión sonora. Con posterioridad, también el francés Michel Chion (1998, p. 111) profundizará sobre este concepto.

Desde otro campo de estudios, Roland Barthes (1986, p. 265) a través de sus reflexiones sobre la voz humana denominará a este término tanto como grano o bien textura. La materialidad de lo sonoro refiere a los rastros que posee la tríada: fuente acústica, soporte de registro y medio de reproducción, permitiéndonos obtener de cada uno información que pudiera ser utilizada expresivamente. Por ejemplo, en el caso de las fuentes sonoras, la materialidad que podríamos obtener estaría dada por los objetos con los que ha sido emitida una vibración, como también a su modo de excitación. En el caso de los soportes de registro o reproducción, un tipo de micrófono o bien un modelo de altavoz aportarán en mayor o menor medida sus propias materialidades sonoras que serán sumadas al de la fuente acústica tratada.

En este marco, el resurgimiento de sistemas de almacenamiento de audio, como es el caso del vinilo y su sistema de reproducción mediante bandejas tocadiscos, o bien los sistemas valvulares de amplificación de audio, son parte de algunos ejemplos planteados por la industria los cuales están señalando una postura opuesta a la invisibilidad que persigue en forma paralela la misma industria del audio pero en pos de la llamada hi-definition.

Esta polaridad también la observamos en el campo de las imágenes, como ocurre en la fotografía y el cine. En ese sentido, nos hallamos con la aparición en el mercado de cámaras *polaroid*, o bien de efectos (filtros) de edición de imágenes que emulan la huella dejada por aquellos soportes ya discontinuados.

En un plano aún más amplio, conceptos como el *vintage*, el *retro*, etc. abordan desde otros campos este *darle la espalda* a los productos tecnológicamente de avanzada, con el fin de aproximarnos a aquellos objetos de antaño al revalorizar sus poderes evocativos mediante la descontextualización, hibridación y apropiación (Bourriaud, 2014). También podemos hallar concomitancias en reconocidas reflexiones como la pérdida del aura en las obras de arte (Benjamin, 1973, pp. 17-59) producto de la industrialización.

### Objetivos

Como planteo inicial aplicamos el concepto de materialidad -reflexiones asociadas con el campo del sonido- al entorno de los recursos audiovisuales ofrecidos hoy por la industria. Nos enfocamos en esta dualidad, es decir, por aquellos recursos llamados "de alta definición" (los cuales omiten su materialidad), frente a aquellos otros que se asocian a los conceptos del *vintage*/*retro* (lo *vintage* es un término que se emplea para denominar aquellos objetos originales del pasado que vuelven a ser utilizados. Mientras que los objetos *retro* refieren a esos objetos del pasado que son vueltos a producir en el presente) que buscan si explícita presencia de materialidad.

Esta investigación parte de un enfoque de carácter tecnológico. Así mismo, también se orienta dentro de un marco social, con el objeto de indagar acerca del impacto que tiene en los usuarios estos recursos audiovisuales en el contexto de esta dualidad. Relevamos dentro de las problemáticas sociales modalidades del consumo de diferentes productos de almacenamiento y reproducción audiovisual verificando la ausencia de la materialidad en algunos de estos soportes (*hi definition*), mientras que a la vez se hacen uso de otros que recuperan el enfoque de lo *retro* o *vintage*.

A nuestro juicio este antagonismo tecnológico acarrea una disyuntiva que es relevante considerar y poner en cuestión también en los procesos de enseñanza/aprendizaje.

Consideramos que la investigación implica un enfoque de innovación por el hecho de aplicar el campo de reflexiones provenientes del área del sonido -y en vinculación al concepto de Materialidad- al de las imágenes. Estos antecedentes en audio nos permitirán reflexionar sobre la actual producción de realizaciones audiovisuales creadas específicamente para esta nueva generación de recursos de alta definición, los cuales consideramos están provocando un novedoso impacto perceptual en el público e incluso en los modos de producción audiovisual.

#### Referencias bibliográficas

- Barthes, R. (1986). *Lo obvio y lo obtuso*. Barcelona. Paidós.
- Benjamin, W. (1973). *Discursos interrumpidos I*. Madrid. Taurus.
- Bourriaud, N. (2014). *Postproducción*. Buenos Aires. Adriana Hidalgo.
- Chion, M. (1998a). *La audiovisión*. Barcelona. Paidós.
- Chion, M. (1998b). *El sonido*. Barcelona. Paidós.
- Schaeffer, P. (1959). *¿Qué es la música concreta?* Buenos Aires. Nueva visión.
- Schaeffer, P. (1996). *Tratado de los objetos musicales*. Madrid. Alianza.
- Stepanian Taracido, E. M. (2009). La materialidad del sonido. Los valores expresivos de la sustancia sonora. *Revista Icono14* [en línea] 15 de Octubre de 2009, Nº 13. pp. 292-309. Recuperado (10/8/19), de <http://www.icono14.net>

**Abstract:** The permanent updating of the technological supports for audiovisual recording and reproduction has been aimed at the highest feasible fidelity. This objective implies in itself to make invisible as much as possible any trace that could be left reflected by both the capture and reproduction media, and with it continue to raise the so-called quality standard. For an engineer in image or sound technology these are inescapable objectives to be pursued in the scientific field.

At the same time, for an audiovisual producer, the evocative power of the media can also fulfill an expressive function in the construction of an audiovisual work in order to induce referential or emotional effects in the spectators.

This research investigates this gap, questioning the concept of fidelity as the central place that today prevails and is pursued by the current audiovisual technological resources offered to the public.

**Keywords:** Fidelity - audiovisual production - retro.

**Resumo:** A constante atualização do registro audiovisual tecnológico e dos meios de reprodução tem sido na direção da maior fidelidade viável. Este objetivo implica em si mesmo invisibilidade, tanto quanto possível, qualquer vestígio que possa ser deixado tanto no suporte de captura quanto de reprodução, e assim continuar a levantar a chamada bandeira de qualidade. Para um engenheiro em imagem ou tecnologia sonora, esses são objetivos inescapáveis de se perseguir no campo científico.

Ao mesmo tempo, para um cineasta audiovisual, o poder da evocação da mídia também pode desempenhar um papel expressivo na construção de uma obra audiovisual, a fim de induzir referências ou efeitos emocionais sobre os espectadores. Esta pesquisa está investigando essa lacuna, questionando o conceito de fidelidade como o lugar central que hoje prevalece e busca os atuais recursos tecnológicos audiovisuais oferecidos ao público.

**Palavras chave:** Fidelidade - produção audiovisual - retro.

(\*) **Pablo Damián Conca.** Técnico en Gestión de arte. Candidato a Licenciado en Gestión de arte (UADE). • **Paula Delfino.** Diseñadora en Imagen y sonido (UBA). Profesora en carreras de grado (UADE). • **Fabián Esteban Luna.** Magister en Psicología de la Música (UNLP). Profesor en carreras de grado (UNTref / UADE). • **Noelia Walas.** Licenciada en Diseño de la Imagen Visual (UADE). Profesora en carreras de grado (UADE).

## Didáctica de la Historia del arte y Tecnología: Una experiencia educativa con códigos QR

Mario Corrales Serrano (\*)

Fecha de recepción: julio 2021  
Fecha de aceptación: septiembre 2021  
Versión final: noviembre 2021

**Resumen:** El presente trabajo presenta el análisis de una experiencia llevada a cabo en el área de ciencias sociales de Educación Secundaria, con los contenidos de Historia del Arte. Estos contenidos suelen tener una importancia secundaria en la materia, y a menudo, son percibidos con dificultades por parte de los estudiantes. Esta experiencia ha consistido en la elaboración de una exposición virtual de arte, en la que se exponen láminas, con vídeos elaborados por los estudiantes, en los que se explican las características artísticas de las obras. Entre los objetivos que se persigue, destacan la búsqueda de la motivación por el aprendizaje de la Historia del Arte en los estudiantes, y la visibilización de los contenidos artísticos en el centro. En la experiencia han participado como protagonistas 35 estudiantes de 2º de Bachillerato y como observadores de la exposición 564 estudiantes de Educación Primaria y Secundaria. La metodología empleada es una metodología de aprendizaje basado en proyectos. Los resultados son satisfactorios, tanto a nivel de motivación como a nivel de visibilización de contenidos artísticos.